

SharkPark™

SPELMATERIAAL

De doos van **SharkPark™** bevat al het nodige spelmateriaal om een hongerige haai te voeren:

		3		3
				4
	3			

			3
			4
			

1 Trek: als de visgraat op de oranje haai wordt geplaatst, met de kop naar rechts, wordt een "schrikgolf" veroorzaakt die de vakjes A, B en C treft. De vissen aanwezig in de vakjes die getroffen worden door de "schrikgolf", verplaatsen zich in de richting aangegeven op de fiche, waardoor een "domino-effect" in de volgende vakjes wordt veroorzaakt. Op de bewegingslijn van het vakje A, verplaatsen de vissen zich één vakje. Op de lijn van vakje B, eet de blauwe haai dankzij deze beweging een vis op. De roze haai eet echter niets, omdat de aangrenzende vis zich niet beweegt, aangezien het "domino-effect" onderbroken wordt door het lege vakje vóór hem, ondanks de verplaatsing van de vis uit vakje C.

1 zeer kleurrijk spelbord: hierop is de zee-kaart in 60 vakjes verdeeld. Sommige vakjes zijn genummerd van 2 tot 4 en stellen de School vissen voor. Op het bord staan ook de hongerniveaus aangegeven, in de volgorde: Trek (groen), Honger (geel) en Ik moet eten! (rood). Het bord wordt midden op tafel gelegd en wel zodanig dat het makkelijk te bereiken is voor alle spelers.

16 haaifiches: (blauw, paars, oranje en roze) stellen de arme, hongerige haaien en hun positie in de zee voor;

36 visfiches: deze stellen de talrijke smakelijke vissen voor. Op de rugzijde van elke visfiche staat een nummer (2, 3 of 4), dat het aantal overwinningspunten aangeeft;

1 visgraatfiche: dit is een speciale fiche die de "angstgolf" voorstelt, een speciaal effect dat verderop wordt uitgelegd;

4 gekleurde houten spelstukken: (blauw, paars, oranje en roze) één per speler, die op de hongerniveaus van de verschillende spelers worden gezet.

En tenslotte de **spelregels**, die je nu aan het lezen bent.

We hebben ook een reserve visfiche voor elke waarde toegevoegd, ter vervanging van eventuele verloren of beschadigde fiches. We zouden niet graag willen dat onze arme haaien zonder eten zouden blijven zitten ...

SPELVOORBEREIDING

Elke speler kiest een kleur en neemt alle haaien en het houten spelstuk van die kleur.

Attentie: bij een spel met 3 of 4 spelers, gebruikt elke speler slechts 3 haaien, de vierde haai zal niet gebruikt worden.

De houten spelstukken worden op het groene hongerniveau geplaatst (Trek).

Nu wordt de School vissen gevormd: de middelste vakjes van het spelbord zijn genummerd (2, 3 en 4). Alle visfiches hebben een waarde (2, 3 of 4). De visfiches worden overeenkomstig hun waarde op het bord geplaatst.

Voorbeeld: op de vakjes met het nummer 2 worden de visfiches met waarde 2 geplaatst en hetzelfde moet gebeuren met de visfiches met de



waarde 3 en 4. De visfiches worden met het nummer naar beneden geplaatst, zodat de betreffende waarde niet gezien kan worden.

De speler die het meest recentelijk vis heeft gegeten, mag beginnen, en vervolgens verloopt het spel in uurwijzerzin.

Beginnend met de startspeler plaatst elke speler één van zijn haaien op één van de randvakjes van het bord, en dat gaat door totdat alle haaien op het spelbord zijn geplaatst. Een speler mag niet meer dan één haai aan elke kant van de zeekaart plaatsen.

Nu kan het spel beginnen.

SPELBEURT

Tijdens zijn spelbeurt voert de actieve speler elk van de volgende acties in de aangegeven volgorde uit:

- 1 – Schrikgolff veroorzaken
- 2 – Haaien verplaatsen
- 3 – Hongerniveau controleren.

1. Schrikgolff veroorzaken: de actieve speler kiest een willekeurige haai op het spelbord. Dit mag zowel een eigen haai als een haai van een tegenstander zijn. Hierop legt hij de visgraatfiche. De pijlen op de fiche geven aan in welke richting de vissen van de gekozen haai wegvlugten. Men moet proberen om de vissen in de open monden van zijn eigen haaien, en niet die van de tegenstanders, te duwen.

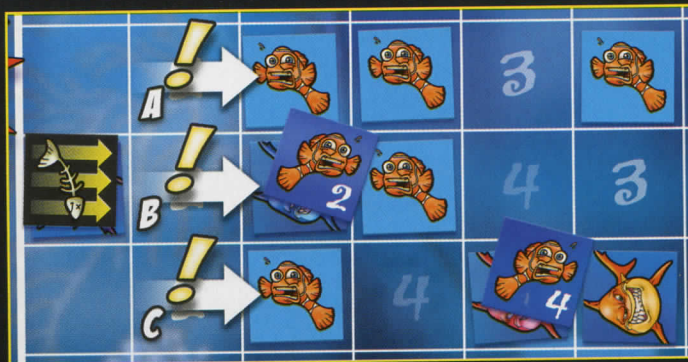
De schrikgolff beïnvloedt de drie vakjes vóór de uitgekozen haai en het effect plant zich voort in de richting die door de fiche aangegeven wordt (voorbeeld 1). Indien de vakjes die door de schrikgolff worden getroffen vissen bevatten, worden deze één vakje in de op de fiche aangegeven richting verplaatst. Indien ze hierbij terechtkomen in vakjes die door andere vissen worden bezet, zullen ook deze één vakje in de aangegeven richting bewegen, waardoor er een "domino-effect" ontstaat. Als een vis op een leeg vakje komt, houdt dit effect op. Wanneer een vis op een vakje terechtkomt waar zich een haai bevindt, wordt de vis opgegeten. De eigenaar van de haai scoort de overwinningpunten die op de achterkant van de visfiche aangegeven zijn.

Tijdens hun vlucht kunnen de vissen op de randvakjes van de zee terechtkomen, waar de haaien bij het begin van het spel geplaatst werden. Vanuit deze vakjes kunnen ze van het spelbord afgeduwd worden. Als dit gebeurt, heeft de vis zich in veiligheid kunnen brengen en wordt de fiche uit het spel genomen.

Onthoud: dat de spelers hun verdiende fiches met de punten zichtbaar voor zich neer moeten leggen, zodat de andere spelers kunnen zien hoeveel punten hun rivalen reeds gescoord hebben.

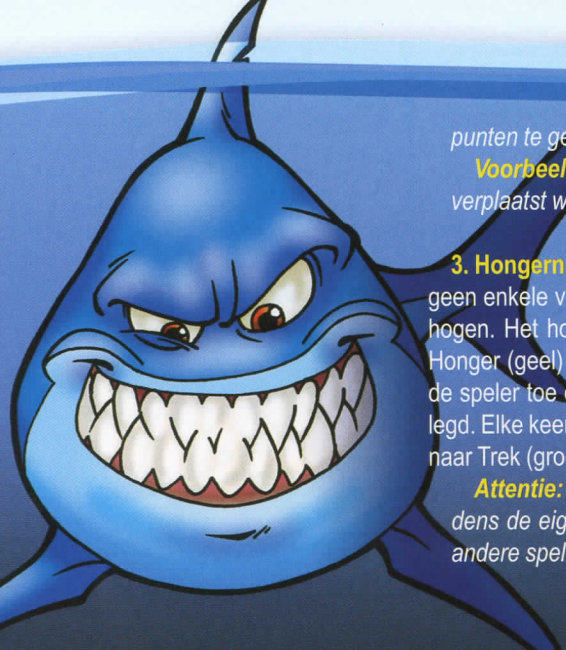
2. Haaien verplaatsen: de speler heeft tijdens zijn beurt twee bewegingspunten waarmee hij zijn haaien kan verplaatsen. Het gebruik van speciale acties (Ren! of Vlieg!!!) kan deze punten verhogen. Elke bewegingspunt zorgt ervoor dat een haai zich één vakje kan verplaatsen. De verplaatsing moet horizontaal of verticaal zijn, nooit diagonaal.

Onthoud: dat men nooit verplicht is om alle beschikbare bewegings-



2. Honger: als de visgraat op de oranje haai wordt geplaatst, met de kop naar rechts, wordt een "schrikgolff" veroorzaakt die de vakjes A, B en C treft. Zoals in het vorige geval, bewegen de vissen in de hokjes getroffen door de "schrikgolff" zich in de richting aangeduid door de visgraat. Ook deze keer verplaatst de vis op de bewegingslijn van het vakje A zich één vakje. Ook achter het vakje B vindt het eerder beschreven effect plaats: de blauwe haai eet een vis. Deze keer eet echter ook de roze haai, omdat, ondanks het lege vakje, de beweging van de vis van vakje C zich over de hele lijn voortzet, aangezien Angst! niet onderbroken wordt door één leeg vakje.





punten te gebruiken. Bovendien zijn alle gewenste combinaties mogelijk!

Voorbeeld: met 2 bewegingspunten kunnen twee haaien elk één vakje verplaatst worden, of één haai twee vakjes.

3. Hongerniveau controleren: als de speler na verplaatsing van zijn haaien geen enkele vis heeft gegeten, moet hij het hongerniveau van zijn haaien verhogen. Het hongerniveau groeit van Trek (groen) naar Honger (geel) of van Honger (geel) naar Ik moet eten! (rood). Het gele en rode hongerniveau laten de speler toe enkele speciale acties uit te voeren, die verderop worden uitgelegd. Elke keer dat een of meer vissen worden gegeten, daalt het hongerniveau naar Trek (groen).

Attentie: het hongerniveau van de eigen haaien wijzigt uitsluitend tijdens de eigen beurt. Eventueel gegeten vissen tijdens de beurt van een andere speler doen het hongerniveau niet afnemen.

SPELEINDE

Het spel eindigt zodra alle vissen met waarde 4 uit het spel opgegeten of van het spelbord ontsnapt zijn. Elke speler telt de waarde van alle gegeten vissen bij elkaar op.

De speler met de hoogste score is de winnaar. In geval van gelijkspel, wint de speler die de meeste vissen met waarde 4 heeft gegeten. Als er dan nog steeds gelijkspel is, wint degene die het meeste aantal vissen met waarde 3 heeft.

SPECIALE ACTIES

Voor "Honger"

Indien een speler bij zijn beurt begint op het gele hongerniveau "Honger" mag hij één van de volgende speciale acties uitvoeren (waartoe hij echter niet verplicht is):

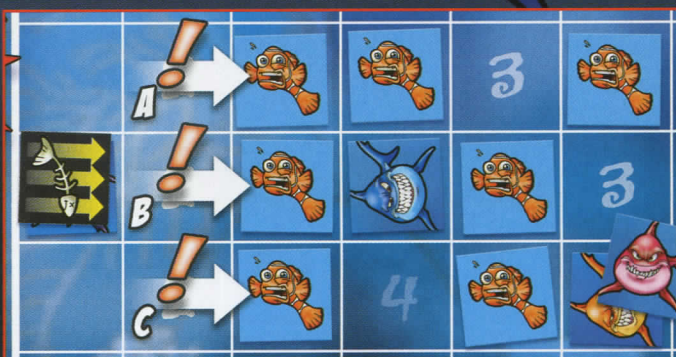
Angst! Werkt als een gewone schrikgolf, maar is krachtiger. Het domino-effect wordt namelijk niet onderbroken door een leeg vakje (zie voorbeeld 2). Indien een speler besluit om Angst! te veroorzaken, zakt het hongerniveau van zijn haaien onmiddellijk naar Trek (groen).

Ren! Deze beweging is als een normale beweging, maar met het dubbele aantal punten: de haaien hebben 4 in plaats van 2 bewegingspunten ter beschikking. Deze bewegingspunten kunnen naar believen gebruikt worden. Na het uitvoeren van een Ren! beweging, keert het hongerniveau van de speler onmiddellijk terug naar Trek (groen).

Voor "Ik moet eten!"

Indien een speler bij zijn beurt begint op het rode hongerniveau "Ik moet eten" mag hij één van de volgende speciale acties uitvoeren (waartoe hij echter niet verplicht is):

Doodsangst!!! Deze werkt als Angst! maar is nog krachtiger. Het Doodsangst!!! effect is zo krachtig dat ook de haaien van de tegenstanders gedwongen worden te vluchten. Alle bewegingen in de zee gebeuren gelijktijdig. Een



3 Ik moet eten!: als de visgraat op de oranje haai wordt geplaatst, met de kop naar rechts, wordt een "schrikgolf" veroorzaakt die de vakjes A, B en C treft. Als de oranje haai Moet eten!, is het effect veroorzaakt door de visgraat Doodsangst!!!! en bewegen alle fiches, zowel de vissen als de haaien, zich in de aangeduide richting, zonder dat rekening wordt gehouden met de onderbreking door lege vakjes. Dientengevolge zal geen enkele haai van de tegenstanders eten, aangezien ook zij zich op dezelfde manier als de vissen bewegen. De roze haai wordt gebeten door de oranje haai.



vis die een vakje betreedt waarop zich een vluchtende haai bevindt, zal niet opgegeten worden omdat ook de haai in dezelfde richting vlucht!

Speciale situaties:

- de haaien van de tegenstanders worden van het spelbord verdreven. Indien dit gebeurt moet de betreffende speler een van de vrije randvakjes (een van de vakjes die niet genummerd zijn) kiezen en daarop de gevluichte haai plaatsen.

- haaien kunnen op een vakje terecht komen waarop zich haaien van de actieve speler bevinden. Indien dit gebeurt wordt de vluchtende haai gebeten (voorbeeld 3). De actieve speler moet een van de randvakjes kiezen (een van de vakjes die niet genummerd zijn) en daarop de "gebeten" haai plaatsen. Hij neemt bovendien naar keuze een gegeten vis van de speler die de gebeten haai bezit.

Indien een speler besluit om Doodsangst! te veroorzaken, zakt het hongerniveau van zijn haaien onmiddellijk naar Trek (groen).

Vlieg!!! Deze beweging is als een normale beweging, maar met het driedubbele aantal punten: de haaien hebben 6 in plaats van 2 bewegingspunten ter beschikking. Deze bewegingspunten kunnen naar believen gebruikt worden. Na het uitvoeren van een Vlieg! beweging, keert het hongerniveau van de haaien van de speler onmiddellijk terug naar Trek (groen).

Uitzondering: in de situatie Ik moet eten! (rood), kan de speler ook besluiten om speciale acties uit te voeren van het niveau Honger (geel). Als deze optie wordt gekozen, zakt het hongerniveau van de haaien van de speler slechts één niveau. Het niveau zakt namelijk naar Honger (geel) in plaats van naar Trek (groen).

SPELVARIANTEN

Sonar: voor een meer "strategisch" spel, kan gespeeld worden met de waarde van de vissen zichtbaar. Met deze spelvariant is het veroveren van punten minder willekeurig en biedt het spel meer uitdaging.

Kweekvijver: voor een langer spel, kan besloten worden om de ontsnapte vissen weer op het spelbord te plaatsen. De speler die ze heeft laten ontsnappen, kiest een vrij vakje onder de genummerde vakjes en plaatst hierop de visfiche, met inachtneming van de betreffende waarde. Dit wordt herhaald voor elke ontsnapte vis. De vissen moeten geplaatst worden voordat de eigen haaien worden verplaatst. Als aan deze voorwaarde niet kan worden voldaan, keert de vis niet in het spel terug (misschien lukt het wel de volgende keer!).



CREDITS

Spelontwerp: **Piero Cioni**

Spelregels: **Piero Cioni, Gabriele Mari, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini**

Illustraties: **Demis Savini, Barbara Chies en Giancarlo Calvitti**

Grafisch ontwerp: **e-Nigma Ravenna**

Vertaling: **AST van Angela Schultz**

Eindcontrole: **Gianluca Santopietro**

Uitgever: **Luca Pansecchi**

Speciale dank: **aan iedereen die heeft bijgedragen aan de playtest van het spel. Aan Giovanni Melega, Andrea "Sargon" Cupido, Marco Ferrandi, Raffaele Cingottini, Koen Windels en La Ludoteca dei Cacciatori di Teste.**

Copyright ©2005 TENKIGAMES Srlu

Via Alessandrini 30

48018 Faenza (RA) ITALY

www.tenkigames.com

TENKIGAMES™ e SharkPark™

zijn geregistreerde TENKIGAMES Srlu merken.

Alle rechten voorbehouden.

